

87L&3141.78-F&H



SHADOW MAN™

T-8104D-59

AKkaim

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement. Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

TABLE DES MATIÈRES

CHARGEMENT.....	3
INTRODUCTION	5
LES PERSONNAGES.....	7
MENU PRINCIPAL	11
OPTIONS	12
MODE PAUSE	13
COMMANDES ET MODES DE COMMANDE.....	14
AFFICHAGE SHADOW	18
LES ARMES PRINCIPALES.....	20
LES OBJETS DE LA QUÊTE	21
LE FICHER DE NETTIE	21
LES OBJETS QUE VOUS POUVEZ RAMASSER.....	22
INVENTAIRE ET MANIEMENT DES OBJETS	24
LE DOSSIER DE NETTIE.....	25
DÉMARRER UNE PARTIE.....	26
CRÉDITS.....	30
NOTES	33

TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM *ou au 08 36 68 24 68* (*2,23 F/min.)



CHARGEMENT

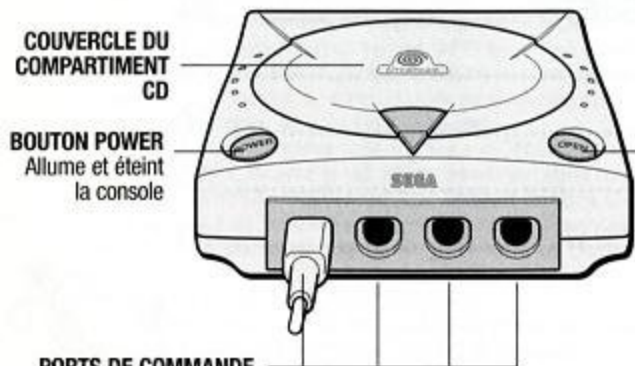
1. Assurez-vous que votre console Dreamcast est éteinte.
2. Insérez votre exemplaire de **Shadow Man™** dans le compartiment CD comme expliqué dans le manuel d'instructions Sega Dreamcast.
3. Insérez une manette dans le port de commande A.

Shadow Man a été conçu pour un seul joueur. Avant d'allumer votre console Dreamcast, insérez la manette ou tout autre périphérique dans le port de commande A. Vous pouvez revenir à l'écran titre à tout moment de la partie en maintenant simultanément enfoncées les boutons A, B, X, Y et START. Le programme de votre Dreamcast réinitialise alors le jeu, et l'écran-titre s'affiche.

4. Pour pouvoir effectuer des sauvegardes, vous devez insérer une carte mémoire Visual Memory (VM) (Un/ Le VM).
5. Allumez votre console Dreamcast.

Important: ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G ou D lorsque vous allumez la DREAMCAST. Vous risquez de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette.

CONSOLE

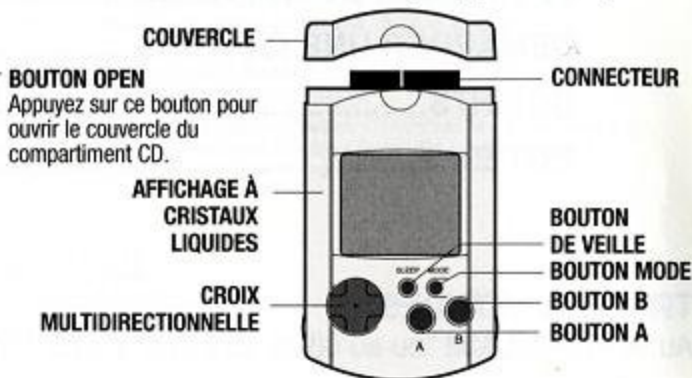


PORTS DE COMMANDE

Ces ports servent à connecter des manettes et d'autres périphériques de commande. De gauche à droite se trouvent les ports de commande **A, B, C** et **D**. Ils servent à connecter respectivement les manettes pour les joueurs 1 à 4.

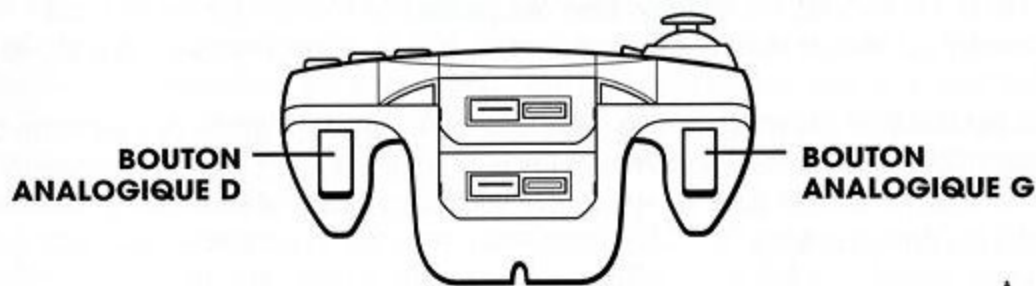
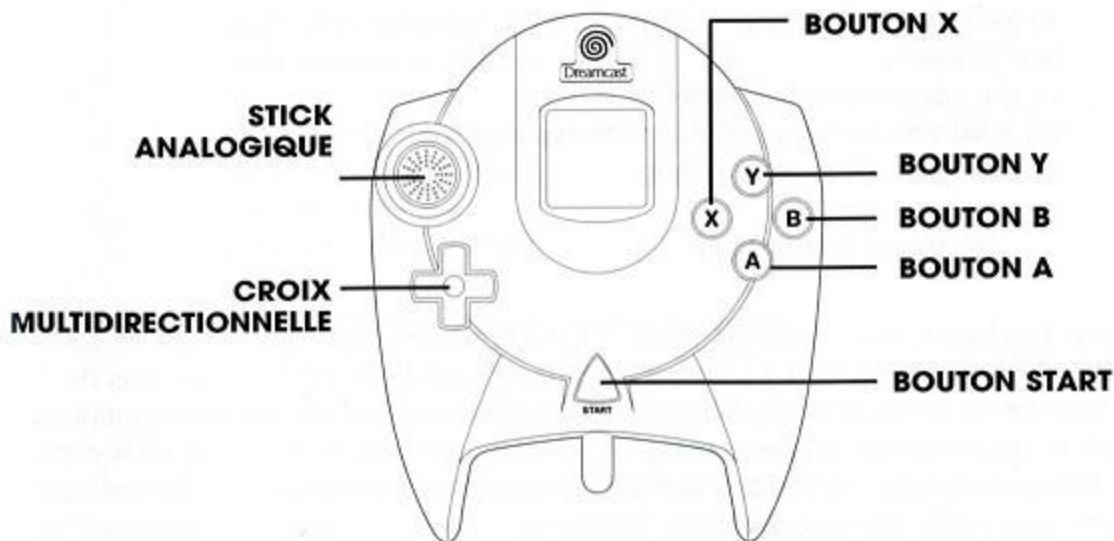
NOTE: les ports de commande sont parfois appelés simplement ports.

VISUAL MEMORY (VM) (UN LE VM)



*Pour jouer à plusieurs, vous devez acquérir des manettes supplémentaires vendues séparément.

Lorsque votre console est allumée, appuyez sur le bouton Open pour ouvrir le couvercle du compartiment CD. Le menu principal Dreamcast s'affiche. Sélectionnez vos réglages (l'horloge dans l'angle inférieur droit de l'écran). La première option de l'écran suivant concerne la sélection de la langue. Appuyez sur le bouton A pour modifier la langue utilisée. Vous pouvez jouer en anglais, français, italien, espagnol ou allemand.



INTRODUCTION

Nous sommes au Monde des morts,
le Désert, la zone stérile
se trouvant derrière les portes ornées d'os.
Ici, les ténèbres gisant
au fond de toutes choses
sont dévoilées.
Ce que nous voyons dans le fief de la mort
est aussi vide que le regard d'un cadavre, aussi froid
que la lumière d'une étoile éteinte.

Dr. Victor Batrachian

Au-delà de la mort se trouve un endroit, un refuge spirituel où échouent les âmes qui se sont détachées de leur enveloppe mortelle. Là-bas, il n'y a pas de frontière, pas d'espoir, pas de présent ni de futur ; c'est un endroit piégé dans un présent éternel. Un endroit appartenant aux morts, où des âmes par milliards se meuvent dans des étendues sans bornes vers un horizon mort, passant furtivement dans les couloirs vides de grands palais funéraires, piétinant des plaines ravagées, couvertes d'une végétation putride.

Cet endroit se nomme le **Monde des morts**.

Pendant des milliers d'années, les Shadow Men ont protégé le Monde des vivants des menaces provenant du Monde des morts – l'endroit où tout le monde, sans exception, se rend l'heure venue.

Michael LeRoi est l'héritier des mystères de cette ancienne lignée, la lignée des porteurs du Masque des ombres. Quand tombent les ténèbres, il devient le Messager entre les mondes, l'immortel guerrier vaudou, le preneur d'âmes, le seigneur de la Mort...

...le **Shadow Man**.



SHADOW MAN - LE JEU VIDÉO

Tel un dieu, je m'avance
Sur la surface purulente
Du serpent du Monde des morts.
Le sommeil existe-t-il ici ?
Quels rêves émergent des doux recoins
De l'enveloppe mortelle du serpent ?
Mon arme à la main.
Ma main, artisan du coup mortel
De la fin de toutes choses.
L'horreur. L'horreur.
Je me jette dans ses bras...

Guy Miller, Rêves d'entre les morts

Avec pour toile de fond la mystérieuse mythologie Vaudou, **Shadow Man** vous met dans la peau de Mike LeRoi, un étudiant de littérature anglaise engagé comme assassin. Œuvrant avec la pègre répugnante et minable de la Nouvelle-Orléans, Mike peut dès qu'il le souhaite traverser la frontière vers le Monde des morts, endroit où il devient le **Shadow Man**.

Au commencement, un rêve ; une vision cauchemardesque de fin du monde, du jour où les morts se lèveront et avanceront sur la terre, d'une Apocalypse dont les racines sont fermement ancrées dans le Monde des morts.

Mama Nettie est la puissante sorcière vaudou qui créa le **Shadow Man** en incrustant de force le puissant Masque des Ombres dans la poitrine de Mike. Aussi lorsqu'elle voit en rêve l'approche de l'Apocalypse, elle ordonne au **Shadow Man**, son seul recours contre la tourmente qui se fait menaçante, de lutter contre son avènement.

Destiné à obéir aux ordres de Nettie dans notre monde (le Monde des vivants) et dans le Monde des morts, aussi longtemps qu'elle le jugera utile, Mike doit s'enfoncer dans la brume du Monde des morts jusqu'au lieu où tous les fous et les tueurs sont emprisonnés à leur mort...l'Asile.

L'avenir de l'humanité repose sur les épaules du **Shadow Man**, dans un jeu qui vous plonge au cœur de tout ce qui est, a été et sera à jamais maléfique.

LES PERSONNAGES



MIKE LEROI

Mike LeRoi est l'identité de notre héros dans le monde réel. Originaire de la Nouvelle-Orléans, Mike, 32 ans, est victime de ses propres faiblesses.

Ayant raté ses examens et dépensé tout l'argent destiné à ses études dans les bars et les cercles de jeu, cet étudiant raté en littérature anglaise travailla comme chauffeur de taxi à Chicago, tout en cachant son échec à sa famille. Jusqu'au jour, où, en 1991, l'un de ses passagers fut assassiné pour une histoire de règlement de comptes

entre gangs, abandonnant 20 000 \$ à l'arrière de son taxi.

Mike s'empara de l'argent et rentra chez lui. Il paya l'opération dont son petit frère Luke avait désespérément besoin et offrit de luxueux cadeaux à toute sa famille grâce à sa nouvelle "richesse". Malheureusement, les membres du gang le traquèrent jusqu'à la Nouvelle-Orléans et firent savoir qu'ils désiraient le tuer.

En désespoir de cause, Mike alla voir un Bokor, un prêtre vaudou, afin que celui-ci le protège des attaques du gang. Cela fonctionna...trop bien. Les membres du gang décidèrent de se venger en attirant dans un piège la voiture dans laquelle se trouvaient Mike et sa famille. Les parents et le frère de Mike furent tués, mais Mike survécut.

Lorsqu'il sortit de son coma profond et que ses blessures graves eurent cicatrisé, Mike avait perdu la mémoire et le Bokor l'emmena dans le monde de la pègre de la Nouvelle-Orléans ; Mike l'ignorait, mais en échange de sa protection, le Bokor l'avait réduit en un esclave zombie. Sous le pseudonyme de "Zéro", Mike, amnésique, devint tueur à gages sous les ordres du Bokor, sans rien savoir de sa véritable identité.

Un soir, Mama Nettie, une sorcière vaudou puissante dont la vie touchait à sa fin, entra en trombe dans le bar du Bokor, le Wild at Heart. Elle emmena Mike dans la pièce du fond et utilisa les pouvoirs qu'il lui restait pour implanter de force le Masque des ombres, un puissant symbole vaudou, dans la poitrine de Mike. C'est ainsi qu'il devint le **Shadow Man**, l'esclave-guerrier-zombie suprême aux ordres de Nettie.

Depuis, Nettie a retrouvé toute sa puissance et s'est emparée de l'âme du Bokor, abandonnant à Mike la gestion du Wild at Heart. Mike, quant à lui, a retrouvé la mémoire, et les tourments qui l'accompagnent. Devenu l'immortel **Shadow Man** sous les ordres de Nettie, il lui est interdit de mettre fin à ses souffrances. Tant qu'il n'aura pas défait le lien mystique qui le lie à Nettie, il

doit lui obéir et chercher une façon d'expier ses péchés.

Aptitudes Physiques: Mike peut réaliser tous les mouvements du **Shadow Man**, ou presque, mais pas toujours avec autant d'efficacité. Il peut aussi nager en apnée mais sa capacité pulmonaire limite ses efforts, et il se noie s'il reste trop longtemps sous l'eau.

Aptitudes Magiques: Mike est limité par son enveloppe mortelle mais une certaine sensibilité psychique lui permet de percevoir à jour la nature des choses les plus obscures.

Par exemple, Mike peut avoir un aperçu de la véritable forme monstrueuse de certains habitants du Monde des vivants quand ils sont blessés. Le **Shadow Man**, lui, voit leur côté monstrueux en permanence. Le seul objet "magique" que Mike peut utiliser est l'Ours en peluche de Luke. Cet objet qui porte la mémoire de son petit frère défunt le relie au Monde des morts ; en se concentrant sur l'Ours en peluche, Mike peut traverser la frontière vers le Monde des morts et incarner le **Shadow Man**.

Vulnérabilité: Même si le **Shadow Man** est immortel, Mike ne l'est pas. Il se noie s'il est à court d'oxygène, il se blesse s'il fait une chute trop importante, il se brûle s'il entre en contact avec des flammes ; lorsqu'il meurt, il est projeté dans le Monde des morts (il y devient le **Shadow Man**, qui a le pouvoir de retourner dans le Monde des vivants sous l'identité de Mike).

Armement: Dans le monde réel, Mike dispose au départ d'un pistolet et d'un nombre illimité de munitions. Le pistolet ne suffit pas à renvoyer les mort-vivants d'où ils viennent, mais permet à Mike de les tenir en respect suffisamment longtemps pour leur échapper.

Au fur et à mesure qu'il progresse dans son aventure, **Mike / le Shadow Man** acquiert un arsenal mieux fourni, qui, parfois, fonctionne dans les deux Mondes parallèles. En revanche, certaines armes magiques peuvent seulement être employées par le **Shadow Man** qui peut invoquer les pouvoirs du Masque des ombres pour canaliser les forces mystiques.



LE SHADOW MAN

Le **Shadow Man** est l'alter ego de Mike, le Messager entre les mondes. Jadis, les Shadow Men étaient des guerriers africains à qui les dieux avaient octroyé des pouvoirs surnaturels afin de protéger leurs tribus. Ces pouvoirs trouvent leur source dans une dimension spirituelle connue sous le nom de Monde des morts. Avec l'arrivée de l'esclavage, la lignée des Shadow Men fut interrompue et manqua de s'éteindre.



Au dix-huitième siècle, Mama Nettie, la puissante sorcière vaudou, façonna

le Masque des ombres, avec l'aide accordée à contrecœur par les dieux du Nouveau monde (les Mystères). Le Masque conférait à son porteur les pouvoirs surnaturels des Shadow Men du passé. Depuis cette époque, il ne pouvait plus y avoir qu'un seul **Shadow Man** en activité à un moment donné, mais les pouvoirs concentrés dans le Masque faisaient de lui le champion vaudou le plus puissant de l'histoire de ce monde ou de l'autre. Suffisamment puissant pour repousser les forces du Monde des morts...

Avant Mike, trois personnes seulement ont porté le Masque: Maxim St James, Cole Cardinaux et Jack Boniface. Cependant, alors que ces trois hommes portèrent le Masque sur leur visage pour bénéficier de ses pouvoirs, le masque fut incrusté dans la poitrine même de Mike LeRoi, ce qui fit de lui un véritable esclave du Masque et de Mama Nettie. La nuit ou dans le Monde des morts, le Masque luit et peut être aperçu à l'intérieur de sa poitrine, Mike devient alors le **Shadow Man**, le Messager entre les mondes, l'immortel guerrier vaudou, le preneur d'âmes, le seigneur de la Mort...

Aptitudes Physiques: **Shadow Man** peut effectuer les mêmes mouvements que Mike, mais sa puissance les rend plus élégants et surtout plus efficaces. En recourant à certains objets magiques, il peut réaliser des prouesses inédites, comme escalader des parois abruptes.

Vulnérabilité: **Shadow Man** ne peut pas se noyer puisqu'il est déjà mort et ne respire donc pas. Il peut endurer les chutes les plus vertigineuses. Enfin, muni des aptitudes magiques appropriées (des tatouages protecteurs connus sous le nom de Gads), il est même immunisé contre le feu.

Armement: **Shadow Man** dispose du ShadowGun, l'équivalent dans le Monde des morts du pistolet de Mike. Même si les deux armes ont une apparence similaire, **Shadow Man** peut canaliser le pouvoir du Masque dans son arme, la rendant bien plus redoutable. Au lieu de tirer des balles classiques, le ShadowGun concentre le pouvoir de la mort-même dans le Masque et libère une force de destruction spectaculaire qui prend la forme d'apparitions hurlantes. Celles-ci déchirent leurs proies dont il ne reste guère que l'âme.

Aptitudes Magiques: outre le ShadowGun qui sème de diverses façons la mort parmi ses ennemis, le **Shadow Man** a le pouvoir d'utiliser les objets vaudou qu'il trouve, ainsi que de canaliser la puissance du Masque dans divers objets de son monde.

Tout au long de son aventure, le **Shadow Man** devient de plus en plus puissant au fur à mesure qu'il récupère des "Ames noires" ; celles-ci améliorent non seulement l'efficacité du ShadowGun, mais également celle des armes et autres objets en augmentant encore la concentration de ses pouvoirs.





MAMA NETTIE

Nettie est la puissante prêtresse vaudou qui façonna le Masque des ombres; elle contrôle le porteur du Masque, et donc Mike LeRoi. A la voir, nul ne lui donnerait plus de 20 ans, elle est pourtant vieille de plusieurs siècles. Son âme habite simplement le corps d'une jeune femme qui eut la malchance de se trouver au mauvais moment au mauvais endroit.

Son immense puissance ne permet toutefois pas à Nettie de se rendre dans le Monde des morts; c'est pour cette raison qu'elle recourt à son "assistant" Jaunty et au **Shadow Man**, un guerrier doté du pouvoir de traverser la frontière entre les mondes et de se battre en son nom dans le Monde des morts.

La relation qui unit Nettie et le **Shadow Man** ne se limite cependant pas à cet aspect. Le **Shadow Man** doit régulièrement entretenir des relations intimes avec Nettie, afin de la faire profiter de l'énergie des ombres qui lui confère la jeunesse.

Nettie est l'un des deux personnages du jeu auxquels Mike ou le **Shadow Man** peuvent "parler". Elle fournit à Mike de nombreux objets, qui lui permettent de déverrouiller certaines zones du jeu (par exemple, l'Ours en peluche de Luke, sans lequel Mike ne peut pénétrer dans le Monde des morts). Elle l'aide en outre dans sa quête en lui prodiguant des "conseils".

Ceux-ci consistent en d'habiles interprétations de la prophétie vaudou que le **Shadow Man** doit accomplir. N'ayant aucune connaissance directe du Monde des morts au contraire de Jaunty ou du **Shadow Man**, ses paroles ne sont qu'allusions mystiques qui exigent d'être déchiffrées ; il ne s'agit jamais de références explicites ou d'indications directes.



JAUNTY

Jaunty est l'"assistant" de Nettie dans le Monde des morts. Jaunty est l'infortunée victime d'une sorte d'enlèvement, conclusion malheureuse d'une expérience occulte qui tourna mal, et d'un marché de dupe passé avec une prêtresse vaudou.

Un soir, tard, en revenant d'un pub dans sa ville natale de Dublin, alors qu'il passait près de l'université, Jaunty décida de se reposer quelques instants.

Malheureusement pour lui, un groupe d'étudiants versés dans l'occulte l'enlevèrent et procédèrent avec son corps à un sacrifice rituel nécessité par leur expérience en cours.



Sans Mama Nettie, Jaunty aurait été condamné à errer pour l'éternité dans le Monde des morts. Mama Nettie s'adressa à lui à travers le voile obscur qui sépare les deux mondes, et le convainquit de se mettre à son service, de devenir en quelque sorte ses yeux et ses oreilles dans le Monde des morts. Elle lui accorda en récompense un nouveau corps et une chance de "vivre" à nouveau.

Il est probable que les détails du marché n'aient pas vraiment été discutés en profondeur, car Jaunty apparaît dans le Monde des morts sous la forme d'un serpent avec un crâne en guise de tête. Dans le monde réel, il est incarné dans le corps d'un nain défiguré. Quel que soit le monde dans lequel il se trouve, Jaunty n'est pas beau à voir ; ce n'est pas non plus un combattant très puissant. C'est pourquoi Mama Nettie a tant besoin du **Shadow Man**.

Dans cette aventure, Jaunty se trouve dans le Monde des morts, où il garde les Portes de Marrow (l'entrée du Monde des morts), attendant l'arrivée du **Shadow Man**. Jaunty est l'autre personnage avec qui **Shadow Man** peut discuter quand il le rencontre. Son rôle est de répéter les conseils que donne Nettie en les clarifiant.

'LEGION'

Legion' est le mal incarné. Dans de nombreuses cultures et religions, au fil du temps, il a été connu sous de nombreux noms différents...

Et il lui demanda :

Quel est ton nom ?

Légion est mon nom, lui répondit-il,
car nous sommes plusieurs.

Marc Chapitre 5, Verset 9

MENU PRINCIPAL

Lorsque l'écran-titre s'affiche, appuyez sur le bouton **START** pour accéder au menu principal.

Nouvelle Aventure: Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur le **BOUTON A**.

Charger l'aventure: : pour reprendre une aventure préalablement sauvegardée, appuyez sur **↑** ou **↓** de la croix multidirectionnelle pour sélectionner la partie sauvegardée de votre choix, puis sur le **BOUTON A** pour commencer ou sur le **BOUTON B** pour revenir au Menu principal.



Visualiser Films: Pour revoir toutes les scènes cinématiques que vous avez déclenchées lors de vos précédentes parties. Appuyez sur **↑** ou **↓** de la croix multidirectionnelle pour



sélectionner la scène de votre choix, puis sur le **BOUTON A** pour la visualiser ou sur le **BOUTON B** pour revenir au Menu principal.



Options: Pour accéder à l'écran d'options dans lequel vous pouvez modifier différents paramètres du jeu.



OPTIONS



Voici les options qui vous sont proposées:

Effets Sonores: pour modifier le volume des effets spéciaux dans le jeu et durant les séquences cinématiques. Utilisez  et  de la croix multidirectionnelle pour régler le volume (entre 0 et 100). **Remarque:** en réglant le volume sur zéro, vous désactivez le son et n'entendez donc aucun effet sonore.

Musique: Pour modifier le volume de la musique de fond. Utilisez  et  de la croix multidirectionnelle pour régler le volume (entre 0 et 100). **Remarque:** si vous réglez le volume sur zéro, vous n'entendez plus aucune musique.

Mode Audio: utilisez  et  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner **MONO** ou **STEREO**.

Sous-titres: pour afficher ou pas les sous-titres durant les scènes cinématiques. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour activer ou désactiver cette option

Affichage Shadow: pour afficher ou pas en permanence le cercle de forces de Mike ou du Shadow Man. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour choisir entre On (en permanence) ou Masquer automatiquement (affichage lorsque nécessaire).

Mode: Utilisez Haut et Bas pour sélectionner l'affichage désiré à partir de ce menu, puis appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer votre sélection.



Configuration Manette: Pour accéder à l'écran de configuration de la manette.

Langue: Appuyez sur Gauche ou Droit pour sélectionner votre langue (si celle-ci est disponible).

Configuration Initiale: appuyez sur le **BOUTON A** et toutes les commandes affichées à l'écran (et seulement sur l'écran) reviennent à la configuration initiale.



CONFIGURATION DE LA MANETTE





C'est ici que vous pouvez choisir la configuration de la manette de votre choix. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour faire défiler les configurations possibles puis sur le **BOUTON A** ou **B** pour revenir à l'écran d'options.

JEU EN PAUSE



Vous pouvez appuyer sur le bouton **START** à tout moment d'une partie (à l'exception des scènes cinématiques) pour mettre le jeu en pause. Appuyez de nouveau sur le bouton **START** pour reprendre votre partie.





Sous le nom du niveau s'affichent le nombre d'Ames Noires trouvées dans le niveau/ le nombre d'Ames Noires encore à découvrir dans le niveau, le nombre total d'Ames Noires trouvées/ le nombre total d'Ames Noires encore à découvrir. En bas à gauche de l'écran sont également indiquées les quantités de cadeaux, de munitions pour le Violator, de cartouches de fusil et de munitions 9mm. Le cercle de force Shadow quant à lui est, comme à son habitude, affiché en bas à droite.

Options: pour accéder à l'écran d'options en cours de jeu. Reportez-vous à la section Options pour plus d'informations. **(Remarque: vous ne pouvez pas paramétrer toutes les options en cours de partie, certaines ne vous sont donc pas proposées).**



Sauvegarder la partie: pour sauvegarder la partie en cours. Tous les fichiers de sauvegarde existants s'affichent en **JAUNE**. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un emplacement puis sur le **BOUTON A** pour sauvegarder (il vous est demandé confirmation). La nouvelle sauvegarde est en lettres vertes. Appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer cette sauvegarde. Si vous ne disposez pas de suffisamment d'espace pour effectuer cette sauvegarde, le programme vous propose d'effacer un fichier. Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un emplacement puis sur le **BOUTON** pour confirmer cette suppression (il vous est demandé confirmation).

Note: le fichier **SHADOMAN.SYS** ne constitue pas une sauvegarde, néanmoins il contient des données essentielles telles que les secrets, les scènes cinématiques débloquées et vos options de jeu. Afin de ne pas perdre ces informations, prenez garde de ne pas l'effacer.

Charger l'aventure: pour reprendre une partie préalablement sauvegardée Appuyez sur  ou  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner une sauvegarde, puis sur le **BOUTON A** pour la lancer ou sur le **BOUTON B** pour revenir à l'écran précédent.

Secrets: pour activer tous les secrets déjà mis à jour. Appuyez sur  et  de la croix multidirectionnelle pour sélectionner un secret ou sur  et  pour l'activer/le désactiver. .

Remarque: certains secrets peuvent se combiner entre eux, d'autres non !

Quitter: pour abandonner la partie en cours et revenir au menu principal. Lorsqu'il vous est demandé confirmation, utilisez  et  pour choisir entre **Oui** et **Non**.

COMMANDES ET MODES DE COMMANDE

COMMANDES PAR DÉFAUT

Remarque: les commandes suivantes correspondent à la configuration par défaut, dite "Classic". Les commandes des autres configurations peuvent différer.

EN COURS DE PARTIE

LES MOUVEMENTS

Vers l'avant

Vers l'arrière

Vers la gauche

Vers la droite

Stick analogique **HAUT**

Stick analogique **BAS**

Stick analogique **GAUCHE**

Stick analogique **DROITE**



LES MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Vue subjective / Désactiver le verrouillage cible

Déplacements latéraux

 de la croix multidirectionnelle

Bouton Analogique **G +**

Stick analogique  / 

Bouton Analogique **D**

S'accroupir

LES ACTIONS

Sauter

Main gauche / Dégainer rapidement et tirer

Main droite / Dégainer rapidement et tirer

Action

Bouton **Y**

Bouton **X**

Bouton **A**

Bouton **B**



LA CAMÉRA

Zoom Avant

Zoom Arrière

Panoramique Gauche

Panoramique Droit

LES OPTIONS

Inventaire

Pause / Options

LES MENUS

SÉLECTIONNER UNE OPTION DANS UN MENU

Haut

Bas

CHANGER LA VALEUR D'UNE OPTION DANS UN MENU


Gauche


Droite


CONFIRMER UN CHOIX DANS UN MENU


Confirmer

Ecran Précédent / Annuler

Bouton Analogique **G** et  de la croix multidirectionnelle

Bouton Analogique **G** et  de la croix multidirectionnelle

Bouton Analogique **G** et  de la croix multidirectionnelle


Bouton Analogique **G** et  de la croix multidirectionnelle


 de la croix multidirectionnelle


Bouton **X** = Main Gauche


Bouton **A** = Main Droite

Bouton **START**

Stick Analogique /  de la croix multidirectionnelle

Stick Analogique /  de la croix multidirectionnelle

Stick Analogique /  de la croix multidirectionnelle

Stick Analogique /  de la croix multidirectionnelle

Bouton **A**

Bouton **B**

AMBIDEXTÉRITÉ

Mike / le Shadow Man est ambidextre, caractéristique qui lui permet d'utiliser toute arme ou tout objet indifféremment avec les **Mains Droite** ou **Gauche**. Lorsque vous effectuez une action, choisissez **Main Gauche** ou **Main Droite** pour qu'il utilise celle-ci ou l'arme / l'objet qu'elle tient.

DÉGAINER RAPIDEMENT ET TIRER

Si **Mike / le Shadow Man** ne tient rien dans sa main (et qu'il n'a pas dégainé le pistolet / le ShadowGun), il dégaine rapidement et fait feu lorsque vous utilisez la commande **Main Gauche** ou **Main Droite**.

EFFECTUER UNE ACTION

L'utilisation du **Bouton Action** varie en fonction du contexte. Pour activer un levier par exemple, il faut que **Mike / le Shadow Man** se place correctement. Certaines actions nécessitent l'emploi d'un des objets de l'inventaire. Utilisez les commandes **Main Gauche / Main Droite** pour sélectionner l'objet adéquat..

VUE SUBJECTIVE

Lorsque vous vous servez de cette commande, **Mike / le Shadow Man** passe en mode Vue subjective (lunette de visée). Utilisez les commandes **avant, arrière, gauche** ou **droite** pour viser les ennemis. Appuyez une nouvelle fois sur la commande pour revenir à la vue normale. Remarque : en mode Vue subjective, votre héros ne peut ni se déplacer, ni sauter, ni nager.

DÉPLACEMENT LATÉRAL

C'est le moyen idéal pour continuer à viser lorsque **Mike / le Shadow Man** arrive à l'angle d'un couloir. Si vous maintenez la commande de déplacement latéral enfoncée tout en vous dirigeant vers la gauche ou la droite, **Mike / le Shadow Man** fait des pas de côté rapides.

VERROUILLAGE D'UNE CIBLE ET DÉPLACEMENTS LATÉRAUX

Lorsque vous maintenez enfoncée la commande de déplacement latéral, l'arme de **Mike / du Shadow Man** se verrouille sur une cible, et vous vous déplacez par rapport à celle-ci, tournant autour d'elle, vous en éloignant ou vous en rapprochant. Un réticule de visée indique votre cible actuelle. Si vous désirez effectuer des pas latéraux normalement, maintenez également enfoncée la commande de vue subjective.

S'ACCROUPIR

Maintenez enfoncé le bouton attribué à la commande **S'accroupir, Mike / le Shadow Man** adopte une position accroupie qui présente deux avantages: il peut facilement esquiver des projectiles et présente une cible moins volumineuse.

Si vous utilisez cette commande alors que **Mike / le Shadow Man** court ou fait des pas de côté, il se jette au sol en une roulade décidée et adopte la position "accroupie". Si vous utilisez la commande "vers l'arrière" alors qu'il effectue sa roulade avant, il s'accroupit et fait face à la direction opposée.

SAUTER

Lorsque vous utilisez la commande **Saut, Mike / le Shadow Man** effectue un saut vertical. Si vous l'utilisez lorsque lorsqu'il court, il bondit vers l'avant. Si vous combinez un saut avec la commande de déplacement latéral (sur la gauche ou sur la droite), il effectue un grand bond de côté. De la même manière si vous utilisez la commande de saut alors qu'il recule, il fait un grand bond vers l'arrière.

Remarque : la longueur des sauts de **Mike / du Shadow Man** augmente avec la vitesse de sa course. Vous pouvez également l'orienter vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière alors qu'il est en l'air.

CORNICHES ET SAILLIES

Dès que **Mike / le Shadow Man** s'agrippe à une corniche (pour ce faire, il doit avoir au moins une main libre), il s'y accroche. Dans cette position il peut non seulement utiliser le rebord pour grimper, mais également l'utiliser pour progresser latéralement et tirer sur des adversaires en vue subjective. Appuyez sur la commande de **Saut** et il effectue un saut vers l'arrière, sur la commande "vers l'arrière" et il lâche simplement le rebord.

Vous serez parfois confrontés à des câbles tendus, des cordes ou encore des perches verticales ; **Mike / le Shadow Man** peut s'y accrocher en sautant. Appuyer sur **Avant** ou **Arrière** et il avance ou il recule. Si vous appuyez sur **Gauche** ou **Droite**, il effectue un tour sur lui-même de 180°. Si vous appuyez sur la commande "**Saut**", il saute et lâche prise.

En outre, dans le Monde des morts, le **Shadow Man** peut atteindre des endroits inaccessibles à mains nues grâce à "**la Poigne**".

Remarque : lorsque **Mike / le Shadow Man** utilise la **Poigne** ou lorsqu'il est suspendu à une corde, un câble ou une perche, il ne peut pas se déplacer s'il a un objet en main.

NAGER

Lorsque **Mike / le Shadow Man** se trouve dans l'eau, il avance normalement. Appuyez sur la commande de Saut pour qu'il plonge sous l'eau et commence à nager. Lorsque **Mike / le Shadow Man** nage, appuyez sur la commande de Saut pour le propulser à travers l'élément aqueux.

Pour le faire émerger, utilisez la commande Avant dès qu'il se trouve devant un rebord suffisamment bas pour qu'il s'y agrippe.

Remarque: Mike / le Shadow Man peut utiliser différentes armes et des objets variés tout en nageant.



NIVEAU D'OXYGÈNE

Le Niveau d'oxygène de **Mike / du Shadow Man** augmente dès qu'il sort la tête de l'eau. Il baisse en revanche régulièrement durant la plongée. Lorsque qu'il n'a plus d'oxygène, Mike se noie. Le **Shadow Man**, lui, n'a aucune restriction d'oxygène, il peut rester sous l'eau aussi longtemps qu'il le désire.

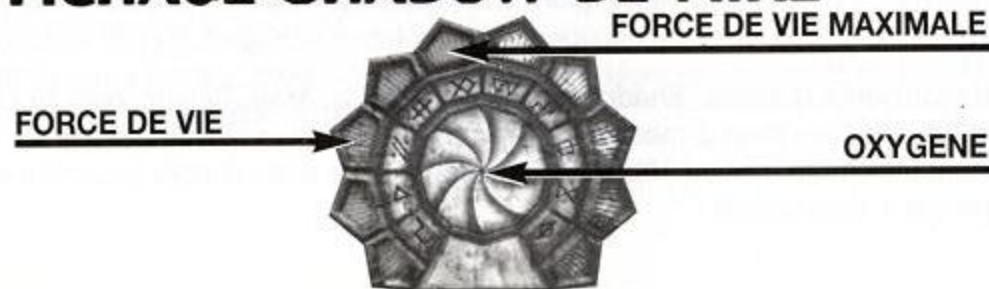
COMMANDES DE LA CAMÉRA

Il existe 18 positions préprogrammées pour la caméra par rapport à **Mike / au Shadow Man**. Si vous actionnez les commandes qui correspondent au panoramique gauche ou droite, la caméra tourne suivant l'une des six rotations préétablies. Si vous utilisez le zoom avant ou le zoom arrière, la caméra se rapproche ou s'éloigne selon l'une des trois positions préétablies.

L'AFFICHAGE SHADOW

Il s'agit des icones qui apparaissent à l'écran. Ils diffèrent selon la personnalité de votre héros : Mike ou le Shadow Man.

AFFICHAGE SHADOW DE MIKE



FORCE DE VIE

L'affichage de la force de vie se trouve sur le bord externe de l'icône Shadow (cercle de forces), il est divisé en 10 segments. La force de vie de **Mike / du Shadow Man** est représentée par un arc rouge sur cet icône.

FORCE DE VIE MAXIMUM

Au début de l'aventure, la force de vie de **Mike / du Shadow Man** est limitée à 5 des 10 segments présent sur l'icône. S'il trouve des autels vaudou dans le Monde des morts, le **Shadow Man** peut faire des offrandes aux Loa, les dieux vaudou. Ces offrandes lui permettent d'augmenter son niveau maximal de force de vie.

NIVEAU D'OXYGÈNE

Le niveau d'oxygène ne concerne que Mike. Si le niveau d'oxygène est à son maximum, il est représenté par un disque bleu. Il décroît au fur et à mesure que Mike retient sa respiration sous l'eau. Si Mike se trouve à court d'oxygène, il se noie. S'il parvient à sortir la tête de l'eau, le niveau d'oxygène remonte.

AFFICHAGE SHADOW DU SHADOW MAN



L'affichage Shadow du **Shadow Man** est très différent de celui de Mike. Au centre de l'icône s'affiche le Shadowmasque et deux arcs plus étroits qui illustrent sa puissance Shadow et vaudou. L'arc de force de vie du **Shadow Man**, quant à lui, reste identique à celui de Mike.

NIVEAU SHADOW

Ce double arc violet représente le niveau Shadow actuel du **Shadow Man**. Celui-ci débute son aventure sans niveau de Shadow, mais à mesure qu'il ramasse des Ames Noires dans le jeu, il peut atteindre le niveau maximum (niveau 10). Tous les segments de taille double au centre de l'icône Shadow deviennent alors violets.

PUISSANCE SHADOW

L'arc interne du niveau Shadow correspond à la puissance Shadow et illustre la puissance du Shadowmasque lors d'actions spéciales du **Shadow Man** et celle du ShadowGun.

Lorsque le joueur contrôle le **Shadow Man** et maintient enfoncée la commande **Main Gauche** ou **Main Droite** pour charger le ShadowGun, le niveau de puissance Shadow est représenté par un arc lumineux bleu et blanc qui augmente de manière régulière. Il recouvre l'arc interne de l'affichage violet du niveau Shadow. Le niveau de l'arc continue à augmenter jusqu'à atteindre le niveau maximum (défini par le niveau Shadow actuel de **Shadow Man**).

Lors de ce processus de "chargement", si le joueur relâche la commande, le ShadowGun fait feu avec le niveau de puissance Shadow affiché à ce moment-là.

PUISSANCE SHADOW – ACTIONS SPÉCIALES (DÉPENDANT DU CONTEXTE)

Pour certaines actions dépendant du contexte, les pouvoirs du Shadowmasque doivent être canalisés dans des choses autres que le ShadowGun. Dans ces cas, la puissance Shadow est canalisée dans un objet du décor, comme par exemple les consoles ouvrant les Portes du cercueil. Il suffit d'appuyer sur la commande Action près de l'objet en question.

Au cours de ce processus de canalisation d'énergie, l'icône Shadow reflète la concentration de la puissance Shadow comme pour le ShadowGun. Cette **Action** peut échouer si le **Shadow Man** ne dispose pas d'un Niveau Shadow suffisant pour canaliser suffisamment de puissance Shadow dans l'objet. Pour réaliser l'action, le **Shadow Man** doit alors augmenter son niveau Shadow (en récupérant davantage d'Ames Noires).

VAUDOU

L'arc le plus excentré représente le niveau Vaudou actuel, c'est-à-dire la puissance que le **Shadow Man** utilise pour charger les armes et les objets vaudou autres que le ShadowGun.

En clair, il s'agit d'une sorte de "pile-vaudou" représentée par un arc doré recouvrant la partie externe du niveau Shadow. La puissance vaudou diminue lorsque le **Shadow Man** utilise des objets et des armes vaudou ; chacun d'entre eux consomme une quantité variable de puissance vaudou.

Le **Shadow Man** débute son aventure sans pouvoirs vaudou. Il en obtient lorsqu'il récupère des Crânes vaudou (mais cela dépend également du niveau Shadow du **Shadow Man** à ce moment-là).



LES OBJETS DE LA QUÊTE

LE FICHER DE NETTIE

Rédigé par le détective privé Thomas Deacon, ce dossier contient des informations importantes sur plusieurs tueurs en série.

LE SHADOWGUN

C'est l'arme principale de Mike / du Shadow Man; il s'agit d'un pistolet dans le Monde des vivants et d'une arme dévastatrice dans le Monde des morts. Voici une description de ces armes.



LE PISTOLET

Il s'agit de la version du ShadowGun dans le Monde des vivants ; il dispose de munitions illimitées, mais ne suffit pas pour tuer les mort-vivants. Cependant, le pistolet permet de les occuper quelques temps, laissant ainsi à Mike un répit suffisant pour s'enfuir.



LE SHADOWGUN

C'est l'équivalent dans le Monde des Morts du pistolet de Mike ; des spectres sortent en hurlant du barillet du ShadowGun et permettent à Shadow Man de canaliser sa Puissance Shadow dans ses ennemis afin d'extirper de force leur âme de leur corps.

Si le ShadowGun assène le coup fatal à un ennemi, celui-ci disparaît, laissant derrière lui de la force de vie qu'il peut alors récupérer.

Certains ennemis du jeu possèdent des "Ames noires" qui les rendent immortels. Parce que le ShadowGun extrait de force l'âme du corps de la créature, c'est la seule arme du jeu capable d'anéantir une créature immortelle dotée d'une Ame noire.

La taille et la force de frappe des tirs du ShadowGun sont déterminées par le niveau de Puissance Shadow au moment du tir. Maintenez enfoncées les commandes **Main Gauche** ou **Main Droite** pour augmenter le niveau de Puissance Shadow, puis relâchez le bouton. Le coup part du ShadowGun avec la puissance ainsi déterminée. La puissance maximale de tir est fonction du niveau Shadow actuel.

L'OURS EN PELUCHE DE LUKE

Au début de l'aventure, Nettie remet à Mike cet Ours en peluche ; il incarne le lien entre Mike et son jeune frère défunt, Luke. Cet Ours permet de traverser la frontière entre les deux Mondes. La première fois que Mike l'utilise, il se rend des bayous de Louisiane vers le Monde des morts, en indiquant sa destination sur l'écran Ours en peluche. A mesure que Mike / le Shadow Man visite d'autres endroits, les "souvenirs" de ces lieux viennent s'ajouter sur l'écran Ours en peluche. A la fin de l'aventure, Mike / le Shadow Man peut se rendre instantanément d'un endroit à l'autre.

LES ARMES SECONDAIRES

Ces armes ne fonctionnent que dans le Monde des vivants ; ceci est dû à leur matérialité.



LE FUSIL

Le fusil représente une arme secondaire puissante pour Mike, qui pourra en trouver deux au cours de son aventure. Les munitions du fusil sont limitées. Vous le rechargez en ramassant des cartouches de fusil.



MP-909

Le Mp-909 est une autre arme secondaire; grâce à cette mitraillette, Mike dispose d'une arme automatique à tir rapide. Comme pour le fusil, les munitions du MP-909 sont limitées; Mike doit donc récupérer des chargeurs 9mm.



0.9-SMG

Le puissant 0.9-SMG est la troisième arme secondaire de Mike ; vous devrez également ramasser des chargeurs de 9 mm pour maintenir une bonne puissance de feu.

LES OBJETS QUE VOUS POUVEZ RAMASSER



LA FORCE DE VIE

Cette énergie est libérée quand une créature est tuée avec le ShadowGun (à condition que la créature ne possède pas une Ame noire) ou quand certains réceptacles, comme des pots et des tonneaux sont détruits. Représentée sous la forme d'un tourbillon de particules, cette énergie décroît rapidement si vous ne la ramassez pas à temps.





LES CRÂNES

Tout au long de votre aventure, des crânes jalonneront votre route. La plupart d'entre eux se trouvent dans des réceptacles (pots, tonneaux) que vous devez détruire pour les récupérer. Lorsque vous ramassez des crânes, le niveau Vaudou de **Shadow Man** augmente. Ce niveau rend possible le chargement des armes vaudou.



LES AMES NOIRES

Elles sont primordiales à la réussite de votre quête. Le **Shadow Man** doit absolument les récupérer avant Légion. S'il ramasse de nombreuses Ames noires, non seulement son niveau Shadow augmente mais il peut poursuivre son aventure.



LES CADEAUX

Il s'agit de petits pots offerts comme offrandes aux Loa. Leur utilité ? Elle reste énigmatique...



LES CARTOUCHES DE FUSIL

Pour utiliser le Fusil, vous devez ramasser ces petites boîtes de munitions. Chaque boîte contient 6 cartouches. Si vous possédez un fusil, vous pouvez avoir 50 cartouches au maximum; si vous avez deux fusils, le maximum passe à 99 cartouches.



LES MUNITIONS DU VIOLATOR

Pour fonctionner, le Violator nécessite les chargeurs que ramasse **Mike / le Shadow Man**. Chaque chargeur contient entre 20 et 40 cartouches. Le Violator peut contenir jusqu'à 999 cartouches.



LES MUNITIONS DE 9MM

Ces munitions sont utilisées à la fois par le MP-909 et le 0.9-SMG ; vous devez en ramasser pour utiliser ces armes. Chaque chargeur contient 20 cartouches. Si vous possédez une arme 9 mm, vous pouvez avoir un maximum de 200 cartouches ; si vous possédez deux armes 9 mm, le maximum passe à 400 cartouches.



INVENTAIRE ET MANIEMENT DES OBJETS

L'écran d'inventaire affiche tous les objets dont Mike / le Shadow Man dispose. Ils sont représentés par des icônes sur une grande grille.

Remarque: au début de l'aventure le seul objet présent dans l'inventaire est le dossier de Nettie.



Pour placer un objet dans l'une des mains de Mike / Shadow Man, placez le curseur sur l'objet et appuyez sur les commandes **Main Gauche** ou **Main Droite**. Si la main sélectionnée tient déjà quelque chose, cet objet est automatiquement replacé dans la grille et le nouvel objet prend sa place.

Si vous sélectionnez un emplacement libre de la grille et que vous utilisez les commandes **Main Gauche** ou **Main Droite**, les objets en main sont déposés dans la grille.

Un curseur rouge indique qu'un objet ne peut être utilisé. La plupart du temps, cela se produit si Mike essaie d'utiliser un objet du Monde des morts ou si le **Shadow Man** veut utiliser un objet du Monde des vivants.

Remarque: Si Mike / le Shadow Man est suspendu, il ne pourra pas tenir deux objets en même temps; il n'a qu'une main de libre.

Si le curseur se trouve sur un objet que vous ne pouvez pas prendre en main, comme le dossier de Nettie, et que vous appuyez sur **Main Gauche**, **Main Droite** ou **Action**, vous affichez une description de l'objet (ou de son contenu).



L'OURS EN PELUCHE

Quand Mike fait la connaissance de Nettie dans les bayous de Louisiane, elle lui remet l'Ours en peluche de son petit frère, Luke. Cet ours en peluche lui permet de passer dans le Monde des morts et d'incarner le **Shadow Man**.

Quand il est utilisé via l'inventaire, un écran s'affiche laissant apparaître un certain nombre de "souvenirs". Ce sont de petites photos qui sont autant de points de repère du jeu.



Sélectionnez un "souvenir" à l'aide du curseur, **Mike / le Shadow Man** utilise alors ses pouvoirs pour se rendre à cet endroit. En outre, le nombre d'Ames noires récupérées et à trouver dans ce niveau apparaît à l'écran, ainsi que le nombre d'Ames noires récupérées et nécessaires pour l'ensemble de l'aventure.

Au début de l'aventure, vous ne verrez que des icônes correspondant à l'intérieur de l'église dans le bayou de Louisiane (endroit où se trouve Nettie, permettant au joueur de la retrouver rapidement) et aux Portes de la Marrow du Monde des Morts (endroit dans lequel se trouve Jaunty, permettant au joueur de le retrouver lui aussi rapidement).

Au fil du jeu, vous découvrez des points de repère importants. Ils se matérialisent sous forme d'icône dans l'écran Ours en peluche.

A la fin de la partie, vous disposez d'un ensemble de points de repère qui vous permet de voyager avec facilité et rapidité via l'écran ours en peluche. Il faut néanmoins avoir visité tous ces endroits avant de les retrouver dans l'écran des "souvenirs".



LE DOSSIER DE NETTIE

Au début de l'aventure, le dossier de Nettie est le seul objet dont dispose **Mike / le Shadow Man**; cet objet lui a été remis par Nettie lors de leur rencontre au Wild at Heart.

Le fichier contient des renseignements sur cinq tueurs en série accumulés à la demande de Nettie par un détective privé répondant au nom de Thomas Deacon.

Accéder aux informations contenues dans le fichier, ou dans n'importe quel livre que **Mike** ou le **Shadow Man** trouve pendant son aventure, est simple. Lorsque vous utilisez l'objet à partir de l'écran d'inventaire, les commandes de directions vous permettent de tourner les pages et les sections, le cas échéant.

Tous ces livres et documents restent dans l'inventaire pendant toute la durée de l'aventure. Une fois que vous les avez trouvés, vous ne pouvez plus les perdre ; vous disposez ainsi d'une source de références accessibles à tout moment.

MORT ET RÉINCARNATION

De plus en plus profondément,
le mystère morbide s'épaissit.
Tout mon amour pour la vie devrait trouver sa
place ici, emprisonné dans une
cellule miteuse,
entouré de fous,
enchaîné à l'enfer.

Guy Miller, Deadside Dreams

En gros, Mike ou le **Shadow Man** ne peut pas "mourir" dans le sens traditionnel du mot. Si la force de vie de Mike est épuisée, il passe dans le Monde des morts, et devient le **Shadow Man**, qui peut ensuite revenir dans le Monde des vivants sous les traits de Mike.

Si le **Shadow Man** "meurt" dans le Monde des morts, il revient au début du niveau dans lequel il se trouve (à moins qu'il n'ait utilisé un "souvenir" Ours en peluche; dans ce cas, il commence à l'endroit correspondant).

Si **Mike / le Shadow Man** meurt dans le Monde des vivants, il revient au point à partir duquel il est entré dans le Monde des vivants. Si Mike meurt dans les Bayous de Louisiane, c'est-à-dire dans le premier niveau du jeu, il se retrouve aux portes de la Marrow, dans le Monde des morts.

DÉMARRAGE

Shadow Man est une aventure très complexe et non linéaire et il est donc inévitable que les joueurs peu curieux rencontrent quelques obstacles. Afin de rendre le jeu intéressant, vous serez tout seul la plupart du temps. Avec un peu de chance, vous aurez appris les bases nécessaires pour le reste du jeu lors de votre traversée des bayous de Louisiane !

Cependant, si jamais les bayous vous ont paru un peu trop bizarres, voici quelques trucs et astuces qui vous permettront de résoudre les problèmes les plus fréquents, et vous aideront à comprendre vos erreurs et vos oublis.

OÙ SE TROUVE MON PISTOLET?

Mike commence son aventure sans aucun objet, mis à part le dossier de Nettie (qui représente une source d'informations très importante ; nous vous



conseillons de l'étudier attentivement). Votre premier objectif est de trouver Nettie qui, comme elle le dit lors de la séquence d'introduction, vous attend à l'église se trouvant sur la colline.

JE N'ARRIVE PAS À TROUVER L'ÉGLISE!

L'église se situe en haut de la colline, surplombant l'ensemble des bayous. Il existe un chemin à sens unique qui mène à l'église, alors persévérez: courez, grimpez et sautez, vous y arriverez.

J'AI DISCUTÉ AVEC NETTIE. QUE DOIS-JE FAIRE MAINTENANT?

Vous pouvez alors explorer librement le reste des bayous afin de découvrir les secrets restants et de rencontrer les autres habitants des lieux. Cependant, nous vous conseillons d'utiliser l'Ours en peluche de Luke pour progresser dans votre aventure et parvenir au Monde des morts. Nettie vous donne d'ailleurs le même conseil.

J'AI PLONGÉ AU CŒUR DE L'AVENTURE.

QU'EST-CE QUE JE FAIS MAINTENANT?

Essayez tout d'abord de parler à Nettie ou à Jaunty. Si vous êtes toujours bloqué, essayez d'aller dans des endroits où vous vous êtes déjà rendu, avec les nouveaux objets ou pouvoirs que vous avez gagnés depuis, et étudiez les documents que vous découvrez pour y trouver des indices. Si cela ne suffit pas, jetez un coup d'œil aux sections suivantes : elles expliquent plus en détail les tâches et les objets qui vous attendent.

LES OBJETS DE LA PROPHÉTIE



LA PROPHÉTIE

Masquée dans l'ombre, la Prophétie contient une lettre de Maxim St. James (l'un des anciens Shadow Men); cette lettre reprend une vieille prophétie de l'apocalypse; illustrée par une série de cartes ressemblant à des cartes de tarot surchargées. Vous pouvez la "lire" à partir de l'écran d'inventaire de la même façon que le Fichier de Nettie et le Journal de Jack.



LES GADS

Les Gads sont des marques spéciales (tatouages vaudou) qui n'apparaissent que sur le **Shadow Man**. Il existe trois types de marques, qui lui confèrent des aptitudes spéciales lui permettant d'accéder à des zones qu'il ne pouvait pas atteindre auparavant. Notre héros reçoit les Gads lorsqu'il réussit des épreuves spécifiques dans les Temples.



Le "Toucher" lui permet de toucher des objets brûlants et de réaliser des actions liées au feu, telles que de s'accrocher à des rebords enflammés. Le "Marcher" permet au Shadow Man de marcher sur des charbons ardents et sur le feu. Enfin, le "Nager" lui donne la possibilité de plonger dans des lacs de liquides en fusion et de marcher à travers des murs de feu.



LA POIGNE

Il s'agit de bracelets spéciaux qui, une fois ramassés, permettent à Shadow Man d'escalader les Chutes sanglantes dans le Monde des morts ; ils ne peuvent pas être utilisés par Mike.

LES ARMES VAODOU

Il s'agit d'armes mystérieuses utilisant le Vaudou (la vitesse à laquelle ils utilisent la puissance vaudou dépendant des actions réalisées), qui ne peuvent être utilisées que par le **Shadow Man**. Ce sont des armes dévastatrices. Elles sont plus puissantes que le ShadowGun ; si vous assénez le coup de grâce à un ennemi avec une arme vaudou, il se désintègre totalement, sans laisser de force de vie derrière lui.

Les armes vaudou n'arrêtent les ennemis porteurs d'Ames noires que pendant une durée limitée, durée que le **Shadow Man** peut mettre à profit pour dégainer le ShadowGun et extraire leur âme. En outre, elles ont toutes deux fonctions, sauf l'Asson et l'Enseigne.



L'ASSON

L'Asson est l'instrument sacré de la prêtresse vaudou. Il lance des crânes vaudou en fusion à longue distance.



LE BATON

Le Baton est une courte lance utilisant le Vaudou pour toucher les ennemis et les blesser. Il a également une seconde utilisation, plus puissante...



LE FLAMBEAU

Porté à la main, le Flambeau devient une torche illuminant les alentours, consommant de l'énergie Vaudou. Vous pouvez tirer avec le Flambeau, mais cela nécessite de grosses quantités d'énergie vaudou. Vous pouvez également vous en servir pour brûler des obstacles particuliers dans le Monde des morts.





LE MARTEAU

Le Marteau est une baguette Vaudou se servant de l'énergie vaudou pour créer des "ondes de choc" au niveau du sol. Les vrilles enflammées lancées au point d'impact traquent les ennemis pour les blesser.



LE CALABASH

C'est une petitealebasse qui permet au **Shadow Man** de canaliser l'énergie vaudou. Lorsqu'elle est activée, le **Shadow Man** déverse le contenu de laalebasse sur le sol, causant une extraordinaire explosion de puissance vaudou sur une surface réduite.



L'ENSEIGNE

Ce petit bouclier utilise l'énergie vaudou pour projeter un bouclier vaudou enflammé autour du **Shadow Man**. Si vous l'utilisez avec soin, ce bouclier peut se révéler extrêmement utile lorsqu'il s'agit de contrer des attaques ennemies.

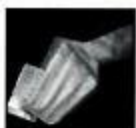
LES OBJETS DU MONDE RÉEL

Ces objets apparaissent dans le Monde des vivants et permettent de résoudre des problèmes du monde réel. Ils ne fonctionnent que dans les niveaux du Monde des vivants ; par exemple, vous ne pouvez pas vous servir de la torche pour éclairer des zones du Monde des morts.



LA TORCHE

La Torche vous permet d'illuminer des pièces et des couloirs sombres dans le Monde des vivants.



PASSE POUR LA PRISON

Ce passe est une carte de sécurité qui vous donne accès à bon nombre des zones haute sécurité de la prison.

LES OBJETS DE L'ASILE

Ce sont des créations mécaniques conçues à l'Asile dans le but d'être utilisées dans le monde réel ; ces objets fonctionnent aussi bien dans le Monde des vivants que dans le Monde des morts et peuvent donc être utilisées par Mike et le **Shadow Man**.



LE VIOLATOR

Le Violator est une arme accrochée au bras ; dévastatrice et tournoyante, elle peut effectuer des tirs multiples à longue distance. Le Violator lance en grande quantité des projectiles créés à l'Asile. La seule limitation de cette arme concerne les munitions. Les munitions pour le Violator sont restreintes. Le Violator peut contenir des munitions pour 999 coups.



L'ACCUMULATOR

Les Accumulators sont de grosses cellules noires de puissance issues de l'Asile, regorgeant d'une puissance sombre. Cinq Accumulators sont disséminés dans le Monde des vivants. Vous devrez finalement les utiliser quelque part dans l'Asile.



LE JOURNAL DE JACK

C'est le Journal de Jack l'Eventreur, comme vous le voyez dans la séquence d'introduction; il renferme les secrets de l'Asile.



LA CLÉ DE L'INGÉNIEUR

Il s'agit d'un dispositif monté sur le bras à l'apparence effrayante; à l'Asile, c'est une clé qui sert à tout, aussi bien à ouvrir les portes qu'à activer les commutateurs.

CRÉDITS

L'EQUIPE DREAMCAST DE SHADOW MAN

ACCLAIM STUDIOS TEESIDE

Responsable Programmation

Paul Taylor

Programmation

Ed Morley

Andrew Seed

Programmation Sonore

Shane Clark

Graphismes Additionnels

Steve Abrahart

Heather Calder

Trevor Storey

Directeur Technique

Richard Frankish

Directeur Artistique

Mike Muskett

Directeur Création

Guy Miller

Directeur du Développement

des Produits

Jason Falcus

Directeur

Darren Falcus

Chef de projet

Terry Baker

Responsables Qualité

Dave Cleaveley

Game Testers

Jonny Heckley

Stephen Murphy

Paul Robinson

Remerciements à

Stuart McKenna

Dave DePauw

Dave Riley

Les Long

ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. NEW YORK

Producer

Shawn David Rosen

QA Manager

Michael Patterson

Responsables

Mark Garone

Matt Canonico

Senior Lead Analysts

Brian Regan

Jeremy Pope

Michael Pietrafesa

Lead Analysts

Bonchi Martinez

Kristian Telschow

Responsables Projet

James Dima

Diana Wu

Game Testers

Mark Berkowitz

Jason Moore

Dj Peluso

Haklin NG

Devin

Chiaramonte

James

Seetal



Marketing

Don Jackson
JP Carnovale
Christina Recchio

Service Création

Directeur Création
Scott Jenkins

Trafficking Manager

Lisa Koch

Graphismes

Bethany Pawluk

Service Consommateur

Tara Schiraldi
Jack Scalici
Jason Brown
Danny Decarolis
Jack Shen
Brennen Vega

L'ÉQUIPE PC**DE SHADOW MAN****ACCLAIM STUDIOS TEESSIDE**

Conception du jeu,
de l'histoire et des niveaux
Guy Miller & Simon Phipps

Responsable de Projet
et Programmeur
Neil Hill

Conception Additionnelle

Peter Hodbod
Andy Roberts
Mathew Ward

Responsable Programmation

Jonathan 'Fritz' Ackerley

Moteur VISTA 3D

Martin Edwards
Ed Scio

Programmation IA

John 'Squiggy' May

Programmation IA Additionnelle

Ed Morley

Programmation des Armes et des**Effets Spéciaux**

Rob Kedward

Programmation de l'aventure

Andy Taylor

Programmation

Shane Clark

Glen Cook

Martin Fowler

Paul Taylor

Responsable Graphismes et**Conception du Monde**

Andy Catling

Modélisation des**Personnages 3D**

Jason Gee

Bestiaire

Steve 'Von' Abrahamt

Ian Mcburney

Rob Nash

Nick Patrick

Andy Wright

Conception du Monde

Paul Docherty

Rob Gray

Nick Patrick

Trevor Storey

Animation des Personnages

Billy Allison

Niel Bushnell

Neil Parkinson

Andy Wright

Production des Cinématiques

Patrick Ward

Graphismes Additionnels

Colin Mulhern

James O'brien

Alex Szeles

Création de la Musique et des**Effets Spéciaux**

Tim Haywood

Acteurs de la Motion Capture

Gavin Betts

Richard Blane

Spencer Fearon

Guy Miller

Joe Miller

Tim Miller=

Simon Phipps

Lizzie Wingham

Acteurs

Mike/Shadow Man: Redd Pepper

Jaunty: Barry Meade

Nettie: Laní Milleni

Luke: Travis

Marco Cruz/Milton Pike:

Corey Johnson

Legion/Dr Victor Batrachian:

Guy Miller

Jack The Ripper/Avery Marx:

Simon Phipps

Acteurs Secondaires

Steve 'Von' Abrahamt

Heather Calder

Paul Docherty

Lisa Haywood

Tim Haywood

Andrew Wright

Casting et production des voix

ALLINTHEGAME Ltd.

US Audio Production

Rick Fox

Responsable Qualité

Dave Cleaveley

Testeurs

Jonny Heckley

Stephen Murphy

Paul Robinson

Coordinateur

David Riley

Manuel du jeu

Andy Roberts

Administration

Stephanie Bagley

Louise Munro

Ressources Humaines

Roz Henderson

Finance

Angela Atkinson

Technicien des Opérations

Tim 'Corsica' Jennings

Directeur des Opérations

Frank Tindle

Directeur Technique

Rick Frankish

Directeur Graphiste

Mike Muskett

Conception

Guy Miller

Directeur de Développement

Jason Falcus

Directeur

Darren Falcus

ACCLAIM ENTERTAINMENT

(UK)

Director of Manufacturing

Clyde Dickson

Responsable Relations Publiques

Simon Smith-Wright

Chef de Produit - Europe

Ned Browning

Chef de Produit - Royaume-Uni

Simon Downing

Coordinateur Européen

Harvey Elliot

Responsable Recherche

de Produits

Alex Ward

ACCLAIM ENTERTAINMENT

(US)

Producteur

Shawn David Rosen

Marketing

Jp Carnovale

Don Jackson

Christina Recchio

Service Création

Directeur Création

Scott Jenkins

Trafficking Manager

Lisa Koch

Graphiste

Bethany Pawluk

Relations Publiques

Adam Kahn

Michelle Seebach

Service Consommateur

Jason Brown

Danny Decarolis

Jack Scalici

Tara Schiraldi

Jack Shen

Brennen Vega

Responsable Qualité

Carol Caracciolo

Superviseurs Qualité

Jeff Rosa

Dale Taylor

Analystes PC "Senior"

Jim Craddock

Mike Patterson

Lead Analysts

Matt Canonico

Brian Regan

James Ackermann

Steve Guillaume

Mike Pietrafesa

Jeremy Pope

Jim Sewell

Jason Moore

James Dima

David Stein

Adam Spiegel

Night Shift

Dan Badilla

Jay Capozello

Adam Davidson

Chris Knowles

Canaan Mckoy

Jon Nicolai

Joshua Rogers

Matt Tofel

Dave Wolowitz

Diana Wu

Assistance Technique

Ulises Batalla

Leigh Busch

Christopher Coppola

Kevin Denehy

Chris Frisone

Andrew Fullaytor

Chris Maher

David Pollick

Harry Reimer

Mike Sterzel

Chris Zino

Le Gourou du Matos

John Zigmont

Technicien matériel

Andy Basile

Assistance Réseau

Mike Delieto

Brian Donohue

Andy Skalka

NOTES



GARANTIE LIMITÉE D'ACCLAIM®

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le logiciel est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu « tel quel » sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte, ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer gratuitement, à sa discrétion, tout logiciel ACCLAIM qui aura été retourné au centre de services d'usine accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit (à l'exception des frais d'envoi) du logiciel à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera considérée nulle et non-avenue au cas où le défaut du logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUÉ CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM.

Réparations/Service après l'expiration de la période de garantie : si votre logiciel doit être réparé après expiration de la période de garantie limitée de 90 jours, vous pouvez contacter le service consommateur au numéro indiqué ci-dessous. On vous renseignera sur les coûts de réparation et sur les instructions d'envoi.

**DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A.,
67 rue de Courcelles, 75008 Paris, France.**

SHADOWMAN™ and Acclaim® & © 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios Teesside.
All Rights Reserved.

TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM *ou au 08 36 68 24 68* (*2,23 F/min.)

www.acclaim.com

